Jurnal PRIMED: Primary Education Journal atau Jurnal Ke-Sdan
Vol 5 No 2, Juli 2025, p-ISSN: 2776-1703 ; e-ISSN: 2776-4796
Tersedia di:
https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/primed

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *CONSTRUCT* 2 PADA MATA PELAJARAN IPAS DI KELAS IV SD

Isra Aisyah Siregar[1], Laurensia Masri Perangin-Angin[2], Elvi Mailani[3], Lala Jelita Ananda[4], Imelda Free Unita Manurung[5]
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Negeri Medan[1,2,3,4,5]
Email: israaisyah28@gmail.com

Corresponding author:
Isra Aisyah Siregar
Universitas Negeri Medan
Email : israisyah28@gmail.com

Abstrak: *Permasalahan dalam penelitian ini adalah kurangnya penggunaan dan inovasi dalam media pembelajaran, bahwa hasil belajar peserta didik di kelas IV SDN 101140 Sungai Durian masih tergolong rendah. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran pada IPAS kelas IV SD yang valid, praktis, dan efektif digunakan. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Subjek dalam penelitian ini adalah kelas IV SDN 101140 Sungai Durian yang berjumlah 24 siswa.Instrumen penelitian yang digunakan adalah wawancara, angket validasi ahli desain materi, ahli desain media, ahli praktisi pendidikan, dan tes. Hasil penilaian kevalidan oleh validator ahli materi sebesar 76% dengan kriteria "Valid", dan penilaian oleh validator ahli desain media sebesar 87% dengan kriteria "Sangat Valid". Selanjutnya penilaian kepraktisan oleh ahli praktisi Pendidikan kelas IV sebesar 97% dengan kriteria "Sangat Praktis", dan penilaian respon siswa kelas IV SDN 101140 Sungai Durian memperoleh skor 95% dengan kriteria "Sangat Praktis". Adapun hasil penilaian keefektifan oleh siswa terjadi peningkatan dapat dilihat dari hasil Pre-Test dan Post-Test. Hasil pre-test yang dilakukan di kelas IV sebelum menggunakan media pembelajaran tersebut terdapat 20 siswa yang belum tuntas dan hanya 4 siswa yang tuntas dengan persentase sebesar 43%. Hasil post-test setelah menggunakan media pembelajaran terdapat 19 siswa yang dinyatakan tuntas dan hanya 5 siswa yang tidak tuntas dengan persentase sebesar 83%. Disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis Construct 2 valid, praktis dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV SDN 101140 Sungai Durian*
***Kata kunci*: Construct 2, Media Pembelajaran, Pembelajaran IPAS.**

Abstract: *The problem in this research is the lack of use of learning media, the learning outcomes of students in class IV SDN 101140 Sungai Durian are still low. This research aims to produce science learning media for grade IV elementary school that is valid, practical and effective. The type of research used is R&D with the ADDIE development model. The subjects of this research were class IV of SDN 101140 Sungai Durian, totaling 24 students. The research instruments were interviews, validation questionnaires of material design experts, media, education practitioners, and tests. The results of the validity assessment by the material expert validator were 76% with the "Valid" criteria, the media design expert validator's assessment was 87% with the "Very Valid" criteria. The practicality assessment by class IV education practitioners was 97% with the "Very Practical" criteria, and the response assessment of class IV students at SDN 101140 Sungai Durian received a score of 95% with the "Very Practical" criteria. The results of the effectiveness assessment by students showed an increase which can be seen from the results of the Pre-Test and Post-Test. The pre-test results showed that 20 students had not completed it and only 4 students had completed it with a percentage of 43%. The post-test results showed that 19 students were declared complete and only 5 students did not complete with a percentage of 83%. It was concluded that R&D produced a product in the form of Construct 2-based learning media that was valid, practical and effective for use in the learning process in class IV at SDN 101140 Sungai Durian*
Keywords: **Construct 2, Learning Media, IPAS Learning.**

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi komunikasi digital pada era 4.0 yang signifikan terhadap semua aspek kehidupan manusia termasuk didalamnya bagaimana manusia melakukan aktivitas belajar. Hal

tersebut menuntut guru untuk mampu menjadi guru yang inovatif dan kreatif menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Guru yang profesional mampu menyesuaikan pembelajaran dengan perkembangan zaman (Akrim, 2018).

Selanjutnya, pelaksanaan kegiatan belajar mengajar harus dipersiapkan dengan baik dan tepat. Tujuannya agar materi yang disampaikan bermakna, dapat dipahami oleh siswa dan tujuan pembelajaran tercapai. Jadi, rencana pelaksanaan pembelajaraan harus disusun sesuai dengan gaya belajar siswa, penggunaan bahan ajar yang dapat membantu siswa dalam belajar serta pentingnya pemilihan media pembelajaran yang tepat dengan karakteristik siswa. Perangkat pembelajaran tersebut dapat dikembangkan dengan teknologi digital, khususnya media pembelajaran.

Presentasi penggunaan media digital yang dilakukan oleh tenaga pendidik secara umum menurut Kepala Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan (Pustekkom) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Gatot Suhartowo menyebut saat ini dari total guru yang ada di Indonesia, baru 40 persen yang melek dengan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Selebihnya, 60 persen guru masih gagap dengan kemajuan di era digital ini dan masih menggunakan media konvensional sebagai media pembelajaran (Kominfo, 2023). Melihat besarnya persentasi guru yang belum menggunakan media digital dalam pembelajaran menjadi perhatian khusus, karena penggunaan media digital mampu meningkatkan antusias dan pemahaman siswa dalam proses belajar.

Media pembelajaran berperan penting dalam penyampaian materi yang disajikan. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Media memuat informasi dan pengetahuan, dengan tujuan untuk membuat proses belajar mengajar menjadi efektif dan efisien (Andina dkk., 2022). Dengan menggunakan media pembelajaran, siswa dapat langsung melihat hal yang sama dengan siswa lainnya, sehingga akan mengarah pada kesamaan dan keseragaman penerimaan materi. Penggunaan media juga dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa (Tenni, 2018).

Penggunaan media pada pembelajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar. Salah satu ciri pembelajaran yang bermutu yaitu dengan tercapainya tujuan pembelajaran dan hasil belajar siswa lebih banyak yang tuntas. Hasil belajar menunjukkan tingkat penguasaan siswa terhadap pembelajaran yang diperolehnya melalui evaluasi. Dengan adanya media pembelajaran oleh guru, siswa diharapkan antusias dan memiliki rasa ingin tahu, meningkatkan kreatifitas siswa, dan adanya keinginan nuntuk menguasi pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi bermakna dan memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Dengan media pembelajaran akan terjalin komunikasi antara guru dan siswa, kegiatan belajar mengajar menjadi lebih aktif serta pembelajaran menjadi menyenangkan. Sehingga dengan penggunaan media pembelajaran maka diharapkan siswa dapat berhasil dalam proses belajar mengajar. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting dalam penyusunan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru selaku wali kelas IV SDN 101140 diperoleh informasi bahwa di temukan beberapa kendala dalam proses pembelajaran terutama dalam penggunaan media pembelajaran pada materi IPAS. Kendala yang dialami oleh guru dan siswa

selama pembelajaran dilakukan, yaitu kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran di kelas IV khususnya pada pembelajaran IPAS. Media pembelajaran yang digunakan biasanya hanya berupa gambar kecil yang dicetak dan ditempelkan di papan tulis, hal tersebut berdampak pada kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Ini diperkuat ketika peneliti melihat langsung bagaimana keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran yaitu siswa cendrung pasif.

Penggunaan media pembelajaran merupakan suatu solusi untuk meningkatan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran mampu melatih siswa dalam memperoleh informasi dengan cara-cara yang baru. Media (Arsyad, 2011) merupakan kejadian yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Jenis media yang dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran adalah dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang Pendidikan salah satunya ialah media pembelajaran berbasis *Construct* 2.

Construct 2 merupakan salah satu perangkat lunak yang digunakan untuk menciptakan sebuah permainan sederhana (Ridoi, 2018). *Construct* 2 dapat digunakan oleh semua kalangan karena dalam aplikasi ini tidak diperlukan kode program atau pemograman. Menggunakan media pembelajaran berbasis *construct* 2 ini akan membantu peserta didik lebih mudah mengingat materi yang disampaikan oleh pendidik karena disajikan dalam tampilan yang menyenangkan (Angelia, 2020). Media pembelajaran ini terdiri dari beberapa komponen penting seperti materi dan juga quiz. Pada media pembelajaran ini peserta didik akan bermain yang secara tidak langsung peserta didik akan merasa terbantu dan akan lebih cepat mengingat. Sejauh ini, peneliti terdahulu membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis *Construct* 2 mampu menjadi suatu media yang efektif yang dapat digunakan dalam penyampaian materi untuk meningkatkan hasil belajar.

METODE

Penelitian ini termasuk kedalam jenis metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (*R&D*). Menurut Sugiyono (2020, h. 418) *Research and Development* (*R&D*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti sehingga menghasilkan produk baru, dan selanjutnya menguji keefektifan produk tersebut. Pada penelitian pengembangan media ini akan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation.* Dalam penelitian ini produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis *Construct* 2 di Kelas IV Sekolah Dasar.

Penelitian ini dilaksanakan di SD N 101140 Sungai Durian yang berada di Desa Sungai Durian Kecamatan Padang Bolak, Kabupaten Padang Lawas Utara, Provinsi Sumatera Utara. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 tepatnya pada bulan Juli sampai Desember 2024 di kelas IV. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV semester genap T.A 2024/2025 di SDN 101140 Sungai Durian, Kec. Padang Bolak yang berjumlah 24 peserta didik. Siswa laki-laki berjumlah 11 orang dan siswa Perempuan berjumlah 13 orang. Sedangkan objek penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis *Construct* 2. Instrumen yang digunakan dalam penelitian berupa lembar observasi dan angket untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari media pembelajaran berbasis *Construct* 2 berdasarkan penilaian dari para validator ahli materi, ahli desain media, ahli praktisi atau guru dan peserta didik.

Jurnal PRIMED: Primary Education Journal atau Jurnal Ke-Sdan
Vol 5 No 2, Juli 2025, p-ISSN: 2776-1703 ; e-ISSN: 2776-4796
Tersedia di:
https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/primed

HASIL DAN PEMBAHASAN

Informasi didapatkan setelah melakukan observasi dan wawancara dari guru kelas IV SD Negeri 101140 Sungai Durian bahwa sekolah tersebut telah dilengkapi dengan alat-alat teknologi yang dapat membantu guru dalam menggunakan media teknologi dalam proses pembelajaran. Namun, meskipun alat-alat tersebut tersedia, para guru di sekolah tersebut jarang memanfaatkannya secara maksimal. Dengan dukungan dari pihak sekolah, peneliti merasa mampu mengambangkan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran untuk memanfaatkan alat-alat teknologi secara efektif oleh para guru.

Pada tahap penilaian kelayakan materi, melibatkan seorang dosen dari FIP UNIMED. Penilaian ini dilakukan pada tanggal 30 Juli 2024. Terdapat tiga kriteria yang dinilai oleh validator ahli materi, dari setiap aspek penilaian dapat dinilai dengan skala 1-5.

Terdapat tiga kriteria dalam skala penilaian ahli materi, yaitu aspek muatan materi, aspek penyajian materi, dan aspek bahasa. Peneliti mendapatkan skor masing-masing 20, 25, dan 12. Jika diakumulasikan, peneliti memperoleh total penilaian 57 dari maksimal skor 75. Dengan menggunakan rumus yang diberikan oleh Arikunto (2017), kita dapat menghitung persentasenya sebagai berikut:

Berdasarkan perhitungan persentase di atas, peneliti memperoleh skor kelayakan materi sebesar 76%. Dapat disimpulkan bahwa kelayakan materi yang dinilai oleh validator ahli materi berada dalam rentang 61%-80% dengan kategori layak.

Pada tahap penilaian kelayakan media melibatkan seorang dosen dari FIP UNIMED. Penilaian ini dilakukan pada tanggal 5 September 2024. Terdapat empat kriteria yang dinilai oleh validator ahli media, dari setiap aspek penilaian dapat dinilai dengan skala 1-5.

Terdapat empat kriteria dalam skala penilaian ahli media, yaitu aspek desain media, aspek penggunaan bahasa, aspek penyajian media, dan aspek kemudahan pengguna. Peneliti mendapatkan skor masing-masing 20, 13, 9, dan 10. Jika diakumulasikan, peneliti memperoleh total penilaian 52 dari maksimal skor 60. Dengan menggunakan rumus yang diberikan oleh Arikunto (2017), kita dapat menghitung persentasenya sebagai berikut:

Berdasarkan perhitungan persentase, diperoleh skor kelayakan media sebesar 87%. Dapat disimpulkan bahwa kelayakan media yang dinilai oleh validator ahli media berada dalam rentang 81%-100% dengan kategori sangat layak.

Penilaian validasi ahli materi dilakukan oleh seorang dosen dari FIP UNIMED. Sementara itu, penilaian validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Dr. Winara, S.Si., M.Pd. yang mana juga seorang dosen di FIP UNIMED. Hasil dari kedua penilaian tersebut adalah 76% dan 87%, yang menujukkan bahwa materi dan media tersebut sangat layak digunakan tanpa perlu adanya revisi. Maka dari kualifikasi tersebut media pembelajaran berbasis *Construct* 2 ini sangat layak digunakan dalam proses belajar mengajar.

Kepraktisan sebuah media pembelajaran dapat dikatakan praktis jika guru dan peserta didik menyatakan bahwa media tersebut menarik untuk digunakan, mudah untuk digunakan, dan bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan pengalaman belajar (Afnan, 2022). Sedangkan

menurut Audhiha (2022) suatu produk dapat dinyatakan praktis jika memenuhi persentase 70%-80%. Jika persentasenya di bawah persentase yang ditentukan, maka perlu direvisi sesuai saran para ahli.

Kepraktisan media pembelajaran berbasis *Construct* 2 yang dikembangkan ditentukan oleh penilaian ahli praktisi guru dan peserta didik kelas IV SD Negeri 101140 Sungai Durian melalui kuesiner angket yang sudah disiapkan dengan skala *likert* 1-5. Berdasarkan hasil dari ahli praktisi guru memperoleh skor 58 dengan persentase 97% dan termasuk kategori "Sangat Praktis". Sedangkan respon peserta didik memperoleh skor sebesar 205 dengan persentase 95% dan termasuk ke dalam kategori "Sangat Praktis". Guru kelas IV tersebut menyatakan bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan dalam proses pembelajaran, yang didukung dengan adanya petunjuk penggunaa yang baik dan tampilan yang menarik pada setiap *slide* nya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan peneliti "praktis dugunakan tanpa adanya revisi" dan sesuai dengan pendapat para ahli di atas.

Dari hasil penelitian, terlihat bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diberikan oleh guru selama kegiatan belajar mengajar. Observasi menunjukkan menunjukkan bahwa banyak peserta didik tidak memahami materi yang dijelaskan oleh guru dan tidak serius dalam memperhatikan penjelasan guru, lebih banyak bermain dengan teman-teman mereka. Berdasarkan observasi dan hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa kurangnya fokus dan pemahaman peserta didik dalam proses belajar mengajar disebabkan oleh kurangnya variasi dalam gaya mengajar guru dan penggunaan media pembelajaran yang tidak sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, sebagai solusi, peneliti merekomendasikan agar guru menggunakan gaya mengajar yang lebih bervariasi dan menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik selama proses belajar mengajar.

Dalam penelitian ini, keefektikan media pembelajaran berbaisi *Construct* 2 dievaluasikan melalui *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan sebelum dan sesudah penggunaan media tersebut dalam pembelajaran IPAS di kelas IV. Pada kegiatan *pre-test* yang diadakan oleh peneliti, terdapat 35 soal yang diberikan kepada 24 peserta didik. Dari hasil tersebut, terdapat banyak peserta didik yang tidak menguasai materi pembelajaran. Hanya 4 dari 24 peserta didik yang berhasil menyelesaikaan *pre-test* tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa guru belum berhasil dalam menyampaikan materi IPAS mengenai Bagian Tubuh Tumbuhan dengan baik. Oleh karena itu, dilakukan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Construct* 2 dalam proses belajar mengajar.

Setelah proses pembelajaran selesai dan peserta didik memahami materi, dolakukan *post-test* di kelas IV SD Negeri 101140 Sungai Durian. Namun sebelum *post-test* dilakukan, peneliti melakukan validasi soal menggunakan rumus *product moment correlation*. Dari 35 soal yang divalidasi, 23 soal diantaranya dianggap valid dan digunakan dalam *post-test.*

Hasil dari *post-tes*t menunjukkan bahwa 19 dari 24 peserta didik berhasil menyelesaikan test dengan baik. Berdasarkan perhitungan tingkat ketuntasan kelas pada saat *pre-test* dan *post-test*, diperoleh hasil sebesar 83% dengan kualifikasi sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar

peserta didik. Kualifikasi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Construct* 2 telah memberikan efek yang signifikan dalam peningkatan hasil belajar peserta didik.

Dapat disimpulkan bahwa dengan persentase penilaian antara 81% hingga 100%, maka tingkat ketuntasan tersebut dikategorikan sebagai "Sangat Efektif". Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis *Construct* 2 ini sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS, khususnya dalam materi Bagian Tubuh Tumbuhan.

Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar di kelas dapat mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan. Media pembelajaran tersebut menjadi sarana bagi guru menghadirkan wujud nyata dari materi yang bersifat abstrak (Dewi & Yanti, 2021). Siswa yang menggunakan media juga dapat merasakan senang dan nyaman pada saat pembelajaran, jika siswa merasa senang, materi yang disampaikan guru pun akan cepat diterima dan diserap oleh siswa

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan ujian hasil penelitian dan pembahasan pengembangan media pembelajaran berbasis *Construct* 2 pada pembelajaran IPAS pada Topik A: Bagian Tubuh Tumbuhan di Kelas IV SD Negeri 101140 Sungai Durian, dapat disimpulkan pada uji kevalidan media pembelajaran bebasis *Construct* 2 dilakukan oleh ahli materi dan ahli desain media terhadap media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Berdasarkan penilaian akhir media pembelajaran oleh ahli materi termasuk pada termasuk pada kriteria "Layak" dengan perolehan hasil validasi 76%. Sedangkan oleh ahli desain media mendapatka kriteria "Sangat Layak" dengan perolehan hasil validasi 87%. Oleh karena itu, media pembelalajaran berbasis *Construct* 2 ini sangat layak digunakan dalam proses belajar mengajar.

Pada uji kepraktisan diperoleh dari tanggapan media kuesioner ahli praktisi pendidikan (guru) dan peserta didik. Berdasarkan penilaian akhir media pembelajaran berbasis *Construct* 2 oleh praktisi pendidikan termasuk kriteria "Sangat Praktis" dengan perolehan skor 97%. Sedangkan respon peserta didik terhadap uji kepraktisan media pembelajaran berbasis *Construct* 2 termasuk kriteria "Sangat Praktis" dengan perolehan skor 95%. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis *Construct* 2 ini sangat praktis digunakan dalam proses belajar mengajar.

Pada uji keefektifan melalui tes hasil belajar peserta didik terhadap media pembelajaran *Construct* 2 dilakukan uji coba pelaksanaan *pre-test* dan *post-test*. Pada *pre-test* sebelum menggunakan media pembelajaran diperoleh nilai peserta didik dengan rata-rata 48% yang termasuk ke dalam capaian "Kurang Efektif" dan pada *post-test* nilai peserta didik mengalami peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Construct* 2 dengan persentase 83% yang termasuk ke dalam capaian "Sangat Efektif". Pada perhitungan ketuntasan kelas diperoleh presentase keefektifan sebesar 79,16% yang termasuk ke dalam capaian "Efektif". Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis *Construct* 2 ini sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS mengenai Bagian Tubuh Tumbuhan.

Diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Construct* 2 dalam proses pembelajaran IPAS mengenai Kekayaan Budaya Indonesiadiharapkan dapat membantu dan memudahkan guru dalam mengajar. Dengan adanya media pembelajaran berbasis *Construct* 2

dalam proses pembelajaran IPAS mengenai Bagian Tubuh Tumbuhan, diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan semangat peserta didik dalam belajar, sehingga hasil belajar mereka dapat lebih meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

Afnan, M. L. (2022). Media Pembelajaran IPS Berbasis Android pada Topik Globalisasi di Sekitarku Bermuatan Tri Hita Karana untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. Minbar PGSD Undiskha, 10(1), 1-8.

Akrim. (2018). *Media Learning in Digital Era*. Indonesia: University of Muhammadiyah Sumatera Utara.

Andina. Dkk. (2022) Sharing Media Pembelajaran Kreatif antara Mahasiswa dan Guru untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *6*(1), 1607-1611.

Anggelia Indri (2020). *Pengembangan Game Education Berbasis Construct 2 Pada Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia Kelas III*. [Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung]. http://repository.radenintan.ac.id/

Arikunto, S. (2017). *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Audhiha, M. F. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Animate CC pada Materi Bangun Ruang Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. Jurnal Basicedu, 6(1), 1086-1097.

Dewi, E. S., & Yanti, Y. E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Big Book Siklus Hidup Hewan Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV . *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, *1*(2), 114–122. https://doi.org/10.33379/primed.v1i2.886

Media Publikasi & Pasca Pelatihan. (2023). Gap Pengetahuan Teknologi Digital Antar Guru dan Murid. Kominfo diakses melalui https://digitalent.kominfo.go.id/artikel/gap-pengetahuan-teknologi-digital-antar-guru-dan-murid-176 pada 31 Maret 2024.

Mokhammad Ridhoi. (2018). Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2.ebook http://books.google.co.id/books?id

Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, *3*(1), 171-187.

Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta.